

**O DUPLO MAPEAMENTO DO SINAL “VENCER”  
EM CONTEXTOS METAFÓRICOS EM LIBRAS**  
*DOUBLE MAPPING OF THE SIGN “VENCER” (TO WIN) IN METAPHORIC  
CONTEXTS IN BRAZILIAN SIGN LANGUAGE*

*Leila Rachel Barbosa Alexandre<sup>1</sup>*

*Mário Augusto Silva Sousa Júnior<sup>2</sup>*

*Geisymeire Pereira do Nascimento<sup>3</sup>*

**RESUMO**

O objetivo deste artigo é analisar as construções simbólicas do sinal “VENCER” em Libras utilizadas em contextos metafóricos por surdos que residem em Teresina-PI. Para tanto, realizamos coleta dos dados a partir de entrevista coletiva, na qual expusemos o sinal “VENCER” a 8 (oito) informantes surdos, fluentes em Libras, e pedimos que nos relatassem e explicassem em quais contextos (ou situações cotidianas de comunicação) utilizavam-no. Os dados foram analisados sob a perspectiva da Semântica Cognitiva, mais especificamente, utilizando a abordagem de Metáforas Conceituais de Lakoff e Johnson (2002 [1980]) e da abordagem de Taub (2001), Sherman Wilcox (2004) e Phyllis Wilcox (2005) sobre o duplo mapeamento nas metáforas em línguas de sinais. Foram identificados oito diferentes contextos metafóricos relacionados à utilização do sinal “VENCER”: Jogos/Campeonatos, Eleição, Discussão/Debate, Convencimento/Conquista, Superação, Superioridade Absoluta, Ejaculação e Utilização de objetos inapropriados. A eles foi relacionada a metáfora *COMPETIÇÃO É CORRIDA*, com base no duplo mapeamento (icônico e metafórico) observado em cada contexto, evidenciando que, ao mesmo tempo em que são múltiplas as possibilidades de utilização metafórica de “VENCER”, há sistematicidades perceptíveis.

**PALAVRAS-CHAVE:** Semântica Cognitiva; Metáfora; Libras.

**ABSTRACT**

The goal of this paper is to analyze the symbolic constructions of the sign “VENCER” ‘to win’ in Libras when used in metaphorical contexts by deaf people who live in Teresina-PI. In order to achieve this, we collected data from a collective interview in which we exposed the “VENCER” sign to 8 (eight) deaf informants, all of them fluent in Libras, residing in Teresina, and we asked them to report and explain in what contexts (or everyday communication moments) they used it. The data was analyzed from the perspective of Cognitive Semantics, more specifically, using the Conceptual Metaphors - Lakoff and Johnson’s (2002 [1980]) approach and the approaches of Taub (2001), Sherman Wilcox (2004) and Phyllis Wilcox (2005) about the double mapping in sign language metaphors. Eight different metaphorical contexts related to the use of the “VENCER” sign were identified: Games/Championships, Election, Discussion/Debate, Convincing/Conquering, Overcoming, Absolute Superiority, Ejaculation and Use of inappropriate objects. They were related to the *COMPETITION IS RACING* metaphor, based on the double mapping (iconic and metaphorical) observed in each context, showing that, while there are multiple possibilities of metaphorical use for “VENCER”, there are noticeable systematicities.

**KEYWORDS:** Cognitive Semantics; Metaphor; Libras.

1 Universidade Federal do Piauí. Docente do curso de Letras – Libras. Contato: leilarachel@ufpi.edu.br.

2 Universidade Federal do Piauí. Discente do curso de Letras – Libras. Contato: marioaugustolibras@gmail.com.

3 Universidade Federal do Piauí. Docente do curso de Letras – Libras. Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGEL-UFPI). Contato: geisymeire@ufpi.edu.br

## 1 Introdução

Neste trabalho, tomando como base a abordagem da Semântica Cognitiva para o estudo das metáforas, consideramos a proposta de Taub (2001), Sherman Wilcox (2004) e Phyllis Wilcox (2005) sobre as construções metafóricas em Língua de Sinais Americana (ASL), que indica a presença de um duplo mapeamento: um icônico, referente ao polo da forma do sinal, e outro metafórico, mais relacionado ao polo do significado. Nosso objetivo foi analisar as construções simbólicas do sinal “VENCER” em Libras utilizadas em contextos metafóricos por surdos que residem em Teresina – PI.

Para tanto, realizamos procedimentos de coleta de dados que permitiram observar como o sinal “VENCER” foi produzido e compreendido por 8 surdos que residem em Teresina/PI. A partir dos dados, observamos as características icônicas e metafóricas da realização do sinal em oito contextos diferentes, relacionando-as à metáfora *COMPETIÇÃO É CORRIDA*<sup>4</sup>, caracterizada por Lakoff et al. (1991). Na seção a seguir (seção 2), apresentamos nossas bases teóricas, seguidas pelos procedimentos metodológicos utilizados (seção 3). Os resultados da coleta de dados são apresentados logo após, na seção 4, primeiramente de maneira descritiva, na seção 4.1, caracterizando o sinal “VENCER” e seus oito contextos de utilização identificados, de maneira a indicar especificidades da forma do sinal e exemplos mencionados pelos informantes. Na subseção 4.2, os resultados serão analisados quanto ao mapeamento icônico e ao mapeamento metafórico, ressaltando semelhanças e diferenças entre eles.

## 2 Bases Teóricas

### 2.1 Semântica Cognitiva

Partindo dos postulados da Semântica Cognitiva, entendemos que os significados emergem das nossas interações corpóreas com o ambiente em que vivemos (OLIVEIRA, 2009). Essas interações, por sua própria natureza maleável, não podem ser vistas por uma lógica objetivista, de espelhamento entre língua e mundo, portanto as relações simbólicas, de forma e significado, nos signos linguísticos, são vistas como motivadas pela maneira como interagimos, percebemos e categorizamos a realidade.

Acreditamos que, por essa perspectiva, é possível dizer que as línguas são tão arbitrárias quanto motivadas: arbitrárias porque suas formas interpretam e mapeiam a realidade de maneira não espelhada, mas convencionalizada e dependente das experiências de mundo dos sujeitos (WILCOX, S., 2004); motivadas porque os esquemas cognitivos que nos permitem construir significados são

---

4 As metáforas conceituais e os esquemas cognitivos serão grafados em maiúsculas, seguindo a convenção adotada por Lakoff e Johnson (2002 [1980]).

intrinsecamente relacionados às experiências dos nossos corpos no mundo (LAKOFF; JOHNSON, 2002 [1980]).

As metáforas, na perspectiva da Semântica Cognitiva, se processam por meio do mapeamento de um Domínio Fonte, mais concreto, calcado na experiência do corpo no mundo, para um Domínio Alvo, mais abstrato. Como defendem Lakoff e Johnson (2002 [1980], p. 45), “a metáfora está infiltrada na vida cotidiana, não somente na linguagem, mas no pensamento e na ação”. Essa afirmação nos leva a ver as construções metafóricas como inerentes à nossa maneira de significar, o que não é necessariamente dependente de uma codificação linguística. O que acontece é que somos capazes de comparar e relacionar conceitos, situações e eventos, de maneira a mapear semelhanças e diferenças (entre eles), que nos permitem construir esquemas que guiam nossa percepção da realidade, até mesmo para que tenhamos parâmetros para lidar com novas situações, nos baseando em conhecimentos já armazenados.

## 2.2 O duplo mapeamento nas construções metafóricas em língua de sinais

Ferreira Brito (1997) defende que a modalidade visual-espacial em que as línguas de sinais são articuladas e percebidas fazem com que a iconicidade seja bastante evidente nas suas construções, o que não quer dizer que não haja convencionalidade, característica que, segundo ela, é comum aos signos linguísticos, sejam eles arbitrários ou icônicos. Essa posição da pesquisadora já estava presente, inclusive, ainda que de maneira menos assertiva, na obra *Por uma Gramática da Língua de Sinais*, de 1995. No entanto, é na obra de 1997 que encontramos mais claramente uma indicação de como a iconicidade se relaciona à construção de significados em línguas de sinais, o que nos interessa particularmente para este trabalho:

[...] as formas icônicas das línguas de sinais não são universais ou o retrato fiel da realidade. Cada língua de sinais representa seus referentes, ainda que de forma icônica, convencionalmente, porque cada uma vê os objetos, seres e eventos representados em seus sinais ou palavras sob uma determinada ótica ou perspectiva. (FERREIRA-BRITO, 1997, p. 20).

As afirmações da autora evidenciam que a iconicidade não busca mimetizar o mundo real nos sinais, mas está sujeita às percepções culturais sobre esse mundo que são compartilhadas pelos falantes de maneira convencionalizada. Essa abordagem encontra eco em Meir (2010) e em Sherman Wilcox (2004, p. 123), quando este afirma que “iconicidade não é uma relação entre as propriedades objetivas de uma situação e as propriedades objetivas dos articuladores. Em vez disso, a relação icônica é entre

construtos de cenas do mundo real e construtos de forma”<sup>5</sup>. Isso quer dizer que, quando um sinal mapeia iconicamente um referente ou um processo, há uma seleção de características que passarão à forma do sinal não de maneira exata, mas de maneira coerente com os esquemas linguísticos e cognitivos que fazem sentido no contexto sociocultural em que a língua circula.

Phyllis Wilcox (2005, p. 276) indica, em seu estudo sobre metáforas em ASL (Língua de Sinais Americana), que

O mapeamento metafórico em ASL é complicado pela questão de que uma forma física real - um formato de mão isomórfico - motiva um nível adicional de iconicidade. A metafóricidade em ASL envolve um grande grau de transferência icônica do domínio de origem física para sua manifestação física no corpo do sinalizante [...]<sup>6</sup>

Quando tratamos de metáforas cognitivas em línguas de sinais, há, portanto, a necessidade de se levar em conta não só o mapeamento metafórico, que se faz entre dois espaços conceituais, mas o mapeamento icônico, inerente às características da forma das línguas de sinais. Nisso consiste o duplo mapeamento das construções metafóricas em línguas de sinais, (TAUB, 2001; WILCOX, 2005; MEIR, 2010) explicado por Costa (2015, p. 57-58):

Esse duplo mapeamento é composto por um mapeamento icônico e por um metafórico. (WILCOX, 2000; WILCOX, 2001; TAUB, 2001; WILCOX, WILCOX E JARQUE, 2004). No icônico, o DF [Domínio Fonte] é representado através da iconicidade mapeado com traços mais concretos e físicos. Em outros termos, um sinal possui um mapeamento cujo DF seleciona características mais físicas para representar determinada entidade [...].

Ao analisarmos os contextos metafóricos de utilização do sinal “VENCER”, levaremos em conta esse duplo mapeamento, de maneira a percebermos como as características físicas do Domínio Fonte se apresentam nos articuladores do sinal e como os significados do Domínio Fonte são mapeados no Domínio Alvo.

---

5 No original: “Iconicity is not a relation between the objective properties of a situation and the objective properties of articulators. Rather, the iconic relation is between construals of real-world scenes and construals of form”.

6 No original: “Metaphorical mapping in ASL is complicated by the issue of an actual, physical form— an isomorphic handshape—motivating an additional level of iconicity. ASL metaphoricity involves a great degree of iconic transferal from the physical source domain to its physical manifestation on the signer’s body [...]”.

### **3 Procedimentos Metodológicos**

Para analisar as construções simbólicas do sinal “VENCER” em Libras utilizadas em contextos metafóricos por surdos que residem em Teresina – PI, realizamos estudo de natureza qualitativa. Participaram voluntariamente, como informantes da pesquisa, oito sujeitos surdos fluentes em Libras, na faixa etária entre 20 e 35 anos, sendo quatro mulheres e quatro homens. Seis deles nasceram em Teresina-PI e dois nasceram em outros estados (um no Maranhão e outro no Pará), porém todos moram em Teresina há mais de um ano. Os oito informantes estavam cursando a primeira graduação e eram acadêmicos do curso de Licenciatura em Letras-Libras da Universidade Federal do Piauí (UFPI). Todos são fluentes em Libras, com a especificidade de sete deles terem adquirido essa língua desde a infância e apenas um ter tido acesso à Libras somente aos 13 anos de idade. No grupo, três eram instrutores de Libras.

Para a coleta de dados, reunimos os oito informantes, dispostos em círculo, em uma sala do Espaço Integrado I da Universidade Federal do Piauí, no qual funcionou o curso de Letras-Libras da instituição até meados de 2018. Posicionamos três câmeras de vídeos em posições estratégicas (2 câmeras adjacentes aos pesquisados e 1 câmera que gravava todos em um ângulo geral), de modo a capturar os ângulos de visão necessários para coleta de dados de uma língua de modalidade espaço-visual, assim permitindo que os sujeitos sinalizassem de forma espontânea, sem que tivessem que monitorar sua posição ou enquadre, mitigando, assim, a interferência da tecnologia em suas produções.

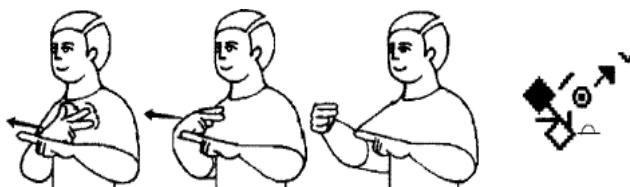
Pedimos aos informantes que nos relatassem e explicassem em quais contextos (ou situações cotidianas de comunicação) utilizavam o sinal de “VENCER” e com quais significados. A partir desse estímulo, eles sinalizaram diversos exemplos e situações em que o sinal é utilizado e compreendido por eles. À medida que nos surgiam dúvidas sobre os significados e contextos, intervínhamos na entrevista sinalizada para que nos fornecessem explicações e exemplificações mais detalhadas. Desse modo, a abordagem foi realizada de forma coletiva, de maneira que, a partir da realização de uma pergunta ampla, todos pudessem responder de maneira mais espontânea. Procedendo assim, os participantes poderiam contribuir uns com os outros a fim de lembrar outros contextos em que o sinal fosse utilizado.

Para proceder a análise, assistimos aos vídeos gravados durante a coleta, buscando identificar e classificar os contextos de utilização do sinal mencionados pelos informantes. Para auxiliar em tal fim, foram feitas transcrições dos exemplos dados pelos sujeitos. Em seguida, buscamos nos vídeos

por especificidades recorrentes na forma de realização do sinal relacionadas a esses contextos, as quais foram descritas a partir da descrição básica apresentada em Capovilla et al. (2009, p. 2214) para o sinal “VENCER”:

Mão esquerda em 1, palma para baixo; mão direita horizontal fechada, palma para trás, dedos polegar, indicador e médio distendidos, lado do dedo mínimo direito apoiado no dorso da mão esquerda. Mover mão direita sobre e *além* do indicador esquerdo, unindo os dedos direitos.

**Figura 1** — Representação da realização do sinal “VENCER” em Libras



Fonte: Capovilla et al. (2009, p. 2214)

Feitas as observações e anotações, um dos pesquisadores realizou reproduções em vídeo dos enunciados mencionados pelos informantes, tendo cuidado para representar as recorrências de forma e significado identificadas, preservando assim a identidade dos participantes.

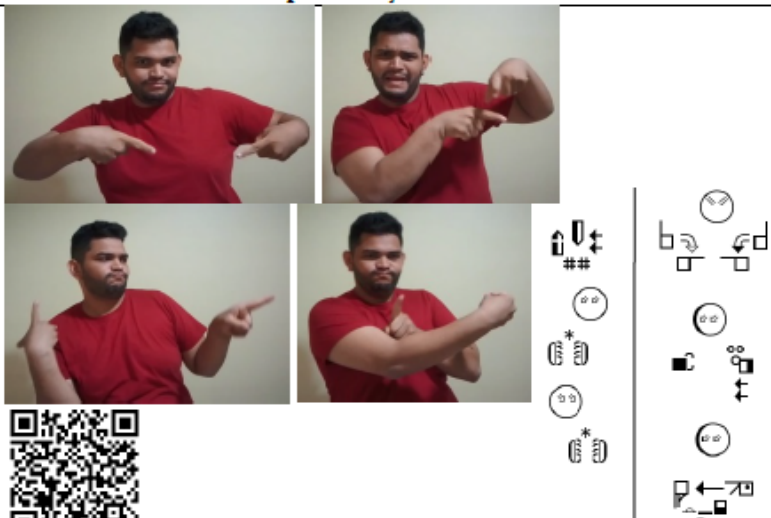
## 4 Resultados e Discussões


Nossos resultados serão apresentados em duas etapas: a primeira, de caráter descritivo, detalha os contextos em que “VENCER” foi utilizado, bem como indica especificidades da forma do sinal; a segunda, de caráter analítico, apresenta as características do duplo mapeamento (icônico e metafórico), relacionado a cada contexto.



### 4.1 Formas e Contextos de utilização do sinal “VENCER”



No quadro 1, estão relacionados os oito contextos metafóricos de utilização do sinal “VENCER”, que identificamos a partir da coleta de dados:

Quadro 1 — Contextos de utilização do sinal “VENCER” em libras

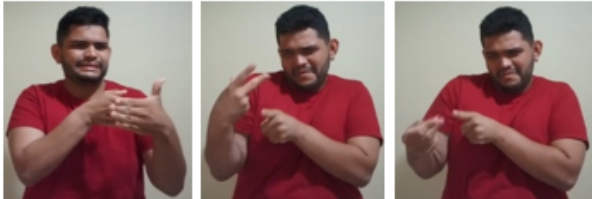

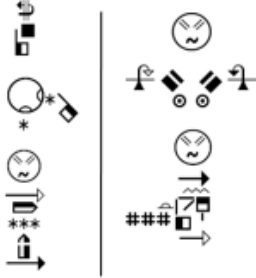
Contexto 1: Jogos/Campeonatos	
<b>Representação do sinal<sup>7</sup></b>	<b>Descrição do Sinal<sup>8</sup></b>
 <p><a href="https://gph.is/g/ajq0kJY">https://gph.is/g/ajq0kJY</a></p>	<p>Mão esquerda em 1, palma para baixo, apontando para o referente perdedor; mão direita horizontal fechada, palma para trás, dedos polegar, indicador e médio distendidos. Mover mão direita, a partir do ponto que localiza o referente vencedor, sobre e além do indicador esquerdo, unindo os dedos direitos.</p>
	<b>Descrição do contexto</b>
	<p>Há uma relação de disputa, de ganhar e perder, como em um jogo de futebol, em que um time faz mais gols e vence o outro.</p>

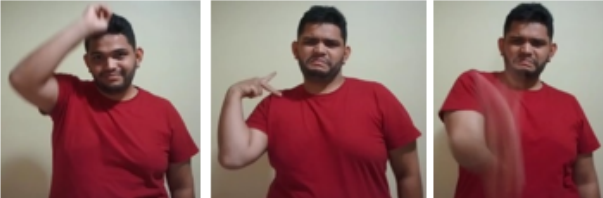

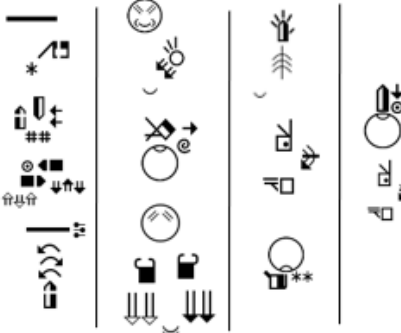
Contexto 2: Eleição	
<b>Representação do sinal</b>	<b>Descrição do sinal</b>
 <p><a href="https://gph.is/g/4zeQOJ9">https://gph.is/g/4zeQOJ9</a></p>	<p>Mão esquerda em 1, palma para baixo, apontando para o referente perdedor; mão direita horizontal fechada, palma para trás, dedos polegar, indicador e médio distendidos. Mover mão direita, a partir do ponto que localiza o referente vencedor [eu], sobre e além do indicador esquerdo, unindo os dedos direitos.</p>
	<b>Descrição do contexto</b>
	<p>Uma pessoa recebe mais votos que a outra em uma eleição, portanto vence o outro candidato.</p>



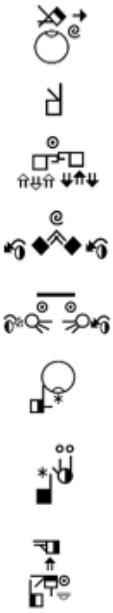
Contexto 3: Discussão/Debate	
Representação do sinal	Descrição do sinal
 	<p>Mão esquerda em 1, palma para baixo, apontando para o referente que foi vencido na discussão; mão direita horizontal fechada, palma para trás, dedos polegar, indicador e médio distendidos. Mover mão direita, a partir do ponto que localiza o referente vencedor na discussão, sobre e além do indicador esquerdo, unindo os dedos direitos.</p> <p><b>Descrição do contexto</b></p> <p>Discussão de opiniões divergentes, em que vence quem argumentar melhor.</p>

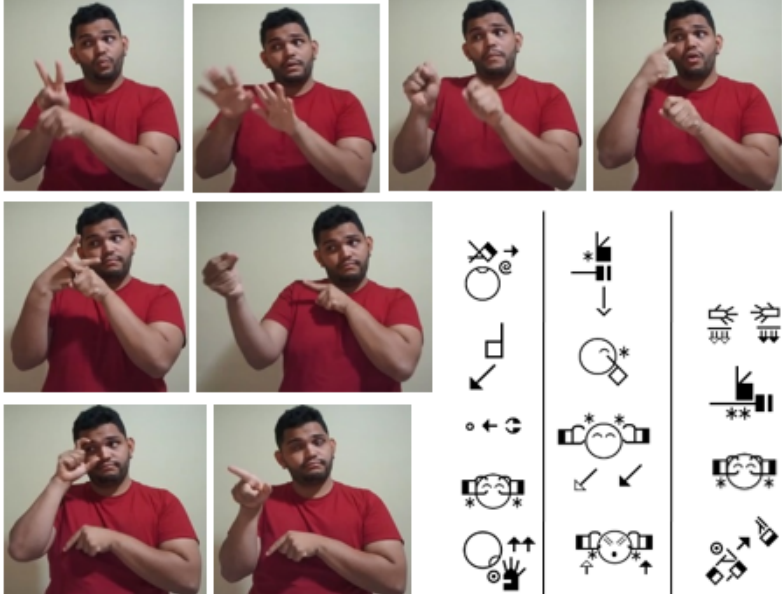

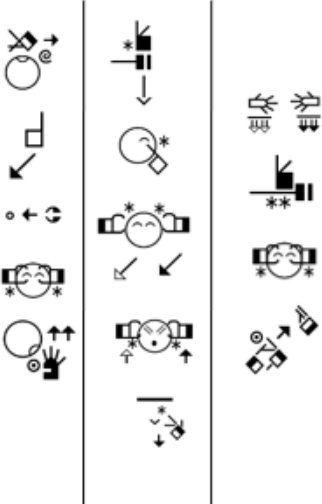
Contexto 4: Convencimento/Conquista	
Representação do sinal	Descrição do sinal
 	<p>Mão esquerda em 1, palma para baixo, apontando para o referente que foi convencido; mão direita horizontal fechada, palma para trás, dedos polegar, indicador e médio distendidos. Mover mão direita, a partir do ponto que localiza o referente vencedor na conquista, sobre e além do indicador esquerdo, unindo os dedos direitos.</p> <p><b>Descrição do contexto</b></p> <p>Convencer alguém a fazer algo ou conquistá-lo. Por exemplo, um parceiro convencer o outro a fazer sexo. Nesse caso, o que conquistou venceu.</p>



Contexto 5: Superação	
Representação do sinal	Descrição do sinal
  <a href="https://gph.is/g/aNJrNmd">https://gph.is/g/aNJrNmd</a> 	<p>Mão esquerda em 1, palma para baixo, apontando para o referente superado [barreira]; mão direita horizontal fechada, palma para trás, dedos polegar, indicador e médio distendidos. Mover mão direita, a partir do ponto que localiza o referente vencedor na conquista, sobre e além do indicador esquerdo, unindo os dedos direitos. O sinal é realizado repetida e rapidamente, indicando a superação de várias barreiras.</p>
	Descrição do contexto
	<p>Vencer/superar as dificuldades enfrentadas na vida em sociedade.</p>

Contexto 6: Superioridade Absoluta	
Representação do sinal	Descrição do sinal
  <a href="https://gph.is/g/ZWoGQ6d">https://gph.is/g/ZWoGQ6d</a> 	<p>Mão direita horizontal fechada, palma para trás, dedos polegar, indicador e médio distendidos. O sinal começa a ser realizado em ponto próximo ao ombro do mesmo lado da mão direita, que faz o movimento para frente e para baixo, unindo os dedos.</p>
	Descrição do contexto
	<p>Quando se fala de alguém que tem domínio total sobre um tema ou é considerado melhor do que os outros no que faz. Na coleta, os participantes disseram “NEYMAR VENCER” para indicar que era o melhor jogador dentre todos os outros.</p>

Contexto 7: Ejaculação	
Representação do sinal	Descrição do sinal
  <p><a href="https://gph.is/g/4L3lzdP">https://gph.is/g/4L3lzdP</a></p>	 <p>Mão esquerda em 1, palma para direita, dedo indicador apontando para cima, mantendo a configuração do sinal EJACULAR, realizado imediatamente antes; mão direita horizontal fechada, palma para trás, dedos polegar, indicador e médio distendidos. Mover mão direita, acima e à frente do dedo indicador esquerdo, unindo os dedos direitos.</p>
	Descrição do contexto
	<p>Duas pessoas têm relação sexual e o homem chega no momento de orgasmo e ejacula, então, o sêmen, que se encontra no interior do órgão sexual, sai para o meio exterior, fazendo assim a mudança de meio. O sêmen, nesse caso, “venceria” uma barreira, ao consegue sair para o meio externo.</p>

Contexto 8: Utilização de objetos inapropriados	
Representação do sinal	Descrição do sinal
  <p><a href="https://gph.is/g/E11k1WD">https://gph.is/g/E11k1WD</a></p>	 <p>Mão esquerda em 1, palma para baixo, apontando para o referente vencido (a pessoa que usa óculos); mão direita horizontal fechada, palma para trás, dedos polegar, indicador e médio distendidos. Mover mão direita, a partir do ponto que localiza o referente vencedor [o óculos], sobre e além do indicador esquerdo, unindo os dedos direitos.</p>
	Descrição do Contexto
	<p>Usado em situações em que se percebe que um objeto inapropriado pode causar prejuízo, por exemplo, ao achar que um <u>óculos ruim</u> pode prejudicar (“vencer”) quem utiliza.</p>

Fonte: elaboração própria

A partir dessa descrição, nos dedicamos a analisar a utilização do sinal “VENCER” nesses contextos, tendo em vista o duplo mapeamento (o icônico e o metafórico) inerente às construções metafóricas em línguas de sinais.

#### **4.2 O duplo mapeamento do sinal “VENCER”**

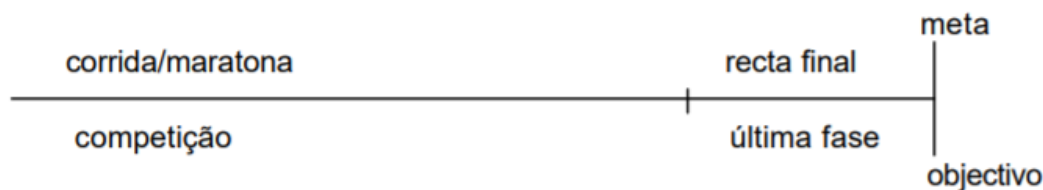
De maneira geral, é possível perceber que o duplo mapeamento do sinal “VENCER” nos contextos analisados indica que as atividades são relacionadas ao conceito de competição, o qual, por sua vez, é metaforizado como corrida, visto que um competidor avança em relação a outro no espaço de sinalização, ultrapassando-o. Conforme Lakoff e Johnson (2002 [1980], p. 128), conceitos espaciais humanos como PARA CIMA-PARA BAIXO, FRENTE-ATRÁS, DENTRO-FORA, PERTO-LONGE “são relevantes para o nosso contínuo e frequente funcionamento corporal e, para nós, isso lhes confere prioridade em relação a outra possível estruturação do espaço”. Esses conceitos aparecem quando estabelecemos a relação simbólica de forma e significado que constrói o sinal “VENCER”.

A noção de superioridade em situação de disputa é mapeada em “VENCER” iconicamente da seguinte maneira: a mão esquerda, configurada em 1, aponta o adversário vencido, enquanto a mão direita, em posição superior, se desloca para frente, ultrapassando a mão esquerda, indicando o vencedor. É o que também está indicado em Capovilla et al. (2009, p. 2214), que, ao descreverem a iconicidade de “VENCER”, mencionam que “a ideia de exercer ativamente domínio, de ser vencedor, é codificada pelo fato de que a mão que articula o morfema Domínio se origina defronte o peito e se move para frente (morfema Agente)”.

Esse mapeamento icônico é possível pela associação experiencial da ideia de vencer com a ação de chegar na frente. Os esquemas imagéticos PARA FRENTE, marcando quem vence, e ATRÁS, marcando quem perde, atuam, portanto, concomitantemente no arranjo de mãos e movimento do sinal relacionados ao conceito de vitória, desembocando nas metáforas orientacionais (LAKOFF; JOHNSON, 2002 [1980]) VENCEDOR É PARA FRENTE e PERDEDOR É PARA TRÁS. Percebemos que, mesmo em contextos em que há modificação na forma e no movimento do sinal, a ideia de avanço no espaço continua marcada, além da movimentação de um ponto a outro no espaço, o que indica a atuação do esquema mental de TRAJETÓRIA.

A metáfora COMPETIÇÃO É CORRIDA é mencionada em Lakoff et al. (1991, p. 65) e apresentada em diagrama por Coimbra-e-Silva (1999, p. 288):

**Figura 2** — Diagrama representativo da metáfora **COMPETIÇÃO É CORRIDA**



Fonte: Coimbra-e-Silva (1999, p. 288)

No diagrama, é possível visualizar que essa metáfora pressupõe indicação de deslocamento de competidores no espaço, a pista de corrida, em direção a um ponto de chegada, o que é representado na realização do sinal “VENCER”, visto que: os competidores são mapeados pelo posicionamento das duas mãos; a mão direita, que se movimenta, utiliza tanto o espaço neutro como o dedo indicador da mão esquerda configurada em 1, indicando mapeamento da pista de corrida; o ponto de chegada é mapeado pelo final do movimento da mão direita juntando os dedos.

Quando observamos os quatro primeiros contextos de utilização de “VENCER”, percebemos, por meio da metáfora **COMPETIÇÃO É CORRIDA**, a realização das metáforas **JOGO/CAMPEONATO É COMPETIÇÃO**, **ELEIÇÃO É COMPETIÇÃO**, **DISCUSSÃO É COMPETIÇÃO** e **CONQUISTA/CONVENCIMENTO É COMPETIÇÃO**, que se desdobram em **JOGO/CAMPEONATO É CORRIDA**, **ELEIÇÃO É CORRIDA**, **DISCUSSÃO É CORRIDA** e **CONQUISTA/CONVENCIMENTO É CORRIDA**. Ao estabelecermos para esses contextos o duplo mapeamento, conforme esquema baseado em Taub (2001), chegamos à seguinte configuração:

**Quadro 2** — Duplo mapeamento de “VENCER” nos contextos de Jogo/Campeonato, Eleição, Discussão e Conquista/Convencimento

Mapeamento Icônico		Mapeamento Metafórico
Articuladores	Domínio Fonte	Domínio Alvo
Mão esquerda em 1, palma para baixo, apontando para o referente perdedor; mão direita horizontal fechada, palma para trás, dedos polegar, indicador e médio distendidos.	Dois competidores em uma corrida	Contexto 1: Dois times/adversários disputando campeonato Contexto 2: Dois candidatos disputando eleição Contexto 3: Duas pessoas discutindo/debatendo Contexto 4: Uma pessoa que resiste a ser convencida e uma pessoa que tenta conquistar/convencer e.

Mão direita se movimenta sobre e além do indicador esquerdo, unindo os dedos diretos	Um competidor ultrapassa/ vence o outro	Contexto 1: Um time/adversário faz mais pontos que o outro. Contexto 2: Um candidato obtém mais votos que o outro. Contexto 3: Um debatedor apresenta argumentos melhores que o outro Contexto 4: Uma pessoa consegue convencer a outra.
--	---	---

Fonte: Elaboração própria, a partir de Taub (2001).

Nesses contextos, os competidores envolvidos são pessoas ou grupos de pessoas, os quais aderem à disputa. Na realização do sinal, os papéis que eles desempenham (se vencedores ou perdedores) são iconicamente marcados, tanto por seus posicionamentos iniciais quanto pelo movimento de ultrapassagem e consequente vitória. Nos outros contextos, identificamos especificidades, relacionadas à concomitância de outros esquemas metafóricos, relacionados às metáforas ontológicas, com as quais “podemos identificar nossas experiências como entidades ou substâncias, [o que nos permite] referir-nos a elas, categorizá-las, agrupá-las e quantificá-las — e, dessa forma, raciocinar sobre elas” (LAKOFF; JOHNSON, 2002 [1980], p. 75-76).

No contexto 5 (Superação), percebemos a metáfora VIDA EM SOCIEDADE É COMPETIÇÃO, que, também por meio da metáfora COMPETIÇÃO É CORRIDA, se desdobra em VIDA EM SOCIEDADE É CORRIDA. Vejamos o seu esquema de duplo mapeamento:

**Quadro 3** — Duplo mapeamento de “VENCER” no contexto de Superação

Mapeamento Icônico		Mapeamento Metafórico
Articuladores	Domínio Fonte	Domínio Alvo
Mão esquerda em 1, palma para baixo, apontando para o referente superado [barreira]; mão direita horizontal fechada, palma para trás, dedos polegar, indicador e médio distendidos.	Uma barreira e um competidor	Dificuldades impostas pela sociedade e pessoa
Mão direita se movimenta sobre e além do indicador esquerdo, unindo os dedos diretos	O competidor ultrapassa/vence a barreira	Pessoa supera as dificuldades impostas pela sociedade

Fonte: Elaboração própria, a partir de Taub (2001).

Nesse contexto, diferente dos quatro primeiros, não há dois competidores humanos. Em vez disso, no mapeamento icônico, a mão que marca a posição do perdedor aponta para os pontos em que anteriormente foi realizado o sinal BARREIRA repetidas vezes, de maneira a mapear iconicamente o esquema imagético de FORÇA no arranjo de uma mão espalmada sendo atingida por outra que tenta ultrapassá-la. Na posição do vencedor, há uma pessoa que compete contra essas barreiras, tentando

ultrapassá-las, o que nos remete a barreiras físicas que de fato compõem determinados tipos de corrida. No mapeamento metafórico, essas barreiras são interpretadas a partir da metáfora ontológica DIFICULDADE IMPOSTA PELA SOCIEDADE É BARREIRA.

No contexto 6 (Superioridade Absoluta), por meio da metáfora **COMPETIÇÃO É CORRIDA**, acontece a metáfora **CAMPO DE ATUAÇÃO PROFISSIONAL É COMPETIÇÃO**, que se desdobra em **CAMPO DE ATUAÇÃO PROFISSIONAL É CORRIDA**. Vejamos a seguir o duplo mapeamento a ele relacionado:

**Quadro 4** — Duplo mapeamento de “VENCER” no contexto de Superioridade Absoluta

Mapeamento Icônico		Mapeamento Metafórico
Articuladores	Domínio Fonte	Domínio Alvo
Mão direita horizontal fechada, palma para trás, dedos polegar, indicador e médio distendidos, partindo do ombro. Ausência da mão esquerda.	Um competidor (marcado) e os demais competidores (não marcados)	Profissional e demais integrantes de seu campo de atuação
Mão direita se movimenta para frente e para baixo, unindo os dedos.	O competidor ultrapassa todos	Profissional supera qualquer outra no seu campo de atuação.

Fonte: Elaboração própria, a partir de Taub (2001).

Nesse contexto, não há o mapeamento icônico do referente que identificaria individualmente o elemento vencido. Acreditamos que esse mapeamento icônico se relaciona ao mapeamento metafórico em que há a seguinte metáfora ontológica: **TODOS OS INTEGRANTES DE UM CAMPO DE ATUAÇÃO SÃO ADVERSÁRIOS**. Assim, apenas o vencedor é marcado com clareza, enquanto o adversário, por seu caráter difuso, não o é.

É possível ver o sinal realizando movimento para frente e para baixo, o que parece estar relacionado ao fato de, não sendo apontado o elemento perdedor em paralelo, com a mão configurada em 1, a relação de superioridade/inferioridade fica marcada no espaço, com a configuração que indica o vencedor partindo de um ponto acima, próximo ao ombro, e se movimentando para baixo. Além disso, fica evidenciado que o sinal termina num movimento com ponto definido, em que se juntam os dedos, marcando o final de uma trajetória que se relaciona à ideia de vitória por marcar a resolução da disputa.

No contexto 7 (Ejaculação), é possível identificar a metáfora **SEXO É COMPETIÇÃO**, que se desdobra na metáfora **SEXO É CORRIDA**, por meio da metáfora **COMPETIÇÃO É CORRIDA**. Essa utilização do sinal “VENCER”, embora mencionada pelos informantes da pesquisa, não é tão

comum nas conversações em Libras que pudemos observar. Há, nesse contexto, a particularidade de a forma atribuída ao sinal “VENCER” se valer da forma do sinal EJACULAR, executado imediatamente antes. Nesse caso, é possível que haja uma relação de reforço do significado do sinal de EJACULAR, motivada pela semelhança de arranjo de mãos e movimento. Ainda assim, é possível identificarmos que há uma metáfora ontológica que personifica os dois elementos em ação de disputa, fazendo-os tomar parte em uma ação de competição: **ÓRGÃO SÉXUAL MASCULINO E SÊMEN SÃO ADVERSÁRIOS**. Essas metáforas que personificam “são extensões de metáforas ontológicas, permitindo-nos dar sentido a fenômenos do mundo em termos humanos, termos esses que podemos entender com base em nossas próprias motivações, objetivos, ações e características” (LAKOFF, JOHNSON, 2002 [1980], p. 88-89). A seguir, o duplo mapeamento de “VENCER” nesse contexto:

**Quadro 5** — Duplo mapeamento de “VENCER” no contexto de EJACULAÇÃO

Mapeamento Icônico		Mapeamento Metafórico
Articuladores	Domínio Fonte	Domínio Alvo
Mão esquerda em 1, palma para direita, dedo indicador apontando para cima, mantendo a configuração do sinal EJACULAÇÃO, realizado imediatamente antes; mão direita horizontal fechada, palma para trás, dedos polegar, indicador e médio distendidos	Barreira e Competidor	<b>Órgão sexual masculino e Sêmen</b>
Mover mão direita, acima e à frente do dedo indicador esquerdo, unindo os dedos direitos.	O competidor ultrapassa/vence a barreira	Sêmen sai do órgão sexual masculino.

Fonte: Elaboração própria, a partir de Taub (2001).

O mapeamento icônico do formato do órgão sexual masculino na configuração de mão em 1 serve ao mapeamento da posição do adversário derrotado quando “VENCER” é executado. Além disso, nos dois sinais realizados em sequência, a mão que se movimenta realiza movimentos para frente. Entendemos que, no sinal de EJACULAR, o esquema imagético de RECIPIENTE é mapeado para o órgão sexual masculino e o sêmen é identificado com o esquema imagético de CONTEÚDO. Nesse caso, o movimento no sinal EJACULAR indica que o conteúdo rompeu o recipiente. Em virtude dessa configuração, como percebemos uma semelhança de movimentos no sinal “VENCER”, é possível que esse sinal seja usado, nesse contexto, como um reforço à ideia de transpor uma barreira, já indicada pela forma do sinal EJACULAR.

No contexto 8, a metáfora ontológica **OBJETO INAPROPRIADO É ADVERSÁRIO** é realizada de maneira que o elemento inanimado possa, ao ser personificado, tomar parte nos esquemas

imagéticos relacionados à metáfora CONSUMO/UTILIZAÇÃO É COMPETIÇÃO, que se desdobra em CONSUMO/UTILIZAÇÃO É CORRIDA, por meio da metáfora COMPETIÇÃO É CORRIDA. A seguir o esquema de duplo mapeamento de “VENCER” nesse contexto:

**Quadro 6** — Duplo mapeamento de “VENCER” no contexto de Utilização de Objetos Inapropriados

Mapeamento Icônico		Mapeamento Metafórico
Articuladores	Domínio Fonte	Domínio Alvo
Mão esquerda em 1, palma para baixo, apontando para o referente vencido (a pessoa que usa óculos); mão direita horizontal fechada, palma para trás, dedos polegar, indicador e médio distendidos.	Dois competidores	Consumidor e Objeto inapropriado
Mover mão direita, acima e à frente do dedo indicador esquerdo, unindo os dedos direitos.	Um competidor prejudica o outro (e vence por isso)	Objeto inapropriado prejudica a pessoa que o utiliza.

Fonte: Elaboração própria, a partir de Taub (2001).

No mapeamento icônico, o objeto assume o lugar de competidor em posição de vencedor, enquanto o consumidor é apontado como perdedor. O movimento é realizado próximo à linha dos olhos, reforçando o ponto de partida do vencedor em direção ao movimento de vitória. Acreditamos, entretanto, que a realização de “VENCER” nesse contexto pode causar estranheza pelo caráter inanimado do vencedor em contraposição a um perdedor, que é uma pessoa, o que faz com que a ação não seja considerada como algo deliberado em direção a vencer a pessoa que o utiliza, mas em direção ao prejuízo, à derrota que a utilização do objeto pode provocar ao humano.

## 5 Considerações Finais

Este trabalho foi conduzido pelo objetivo de analisar as construções simbólicas do sinal “VENCER” em Libras utilizadas em contextos metafóricos por surdos que residem em Teresina – PI. Para atendê-lo, empreendemos uma entrevista coletiva, a qual foi gravada, com oito informantes surdos, estudantes de Letras-Libras da Universidade Federal do Piauí, acerca dos contextos em que eles utilizavam o sinal “VENCER”. Analisamos os dados coletados de maneira que foi possível observar oito contextos metafóricos de utilização do sinal: Jogos/Campeonatos, Eleição, Discussão/Debate, Convencimento/Conquista, Superação, Superioridade Absoluta, Ejaculação, Utilização de Objetos Inapropriados.

Em todos eles, observamos a presença do conceito de COMPETIÇÃO, que, por meio da



metáfora COMPETIÇÃO É CORRIDA, gerou as metáforas: JOGO/CAMPEONATO É CORRIDA, ELEIÇÃO É CORRIDA, DISCUSSÃO É CORRIDA, CONQUISTA/CONVENCIMENTO É CORRIDA, VIDA EM SOCIEDADE É CORRIDA, CAMPO DE ATUAÇÃO PROFISSIONAL É CORRIDA, SEXO É CORRIDA e CONSUMO/UTILIZAÇÃO É CORRIDA.

A partir do conceito de duplo mapeamento, identificamos que o mapeamento icônico de “VENCER” é feito principalmente pelo estabelecimento de dois competidores pelo posicionamento das duas mãos e pelo movimento de ultrapassagem, mapeando uma pista de corrida no espaço de sinalização. No mapeamento metafórico, foram associados competidores e ações de ultrapassagem diversas, a depender dos sentidos pretendidos nos diversos contextos. Houve variação principalmente na natureza dos competidores envolvidos na ação, notadamente nos quatro últimos contextos. Embora possamos considerar que este estudo fornece apenas uma amostra de contextos cognitivos possíveis, uma vez que foi realizado com número restrito de sujeitos, acreditamos ser possível afirmar que os contextos metafóricos de utilização do sinal “VENCER” são múltiplos e complexos, mas sistemáticos, no que se refere à exploração de possíveis esquemas icônicos e metafóricos, como preconizados pela teoria cognitiva.

## REFERÊNCIAS

BRITO, Lucinda Ferreira. *Por uma gramática de língua de sinais*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro/UFRJ, 1995.

CAPOVILLA, Fernando César; RAPHAEL, Walkiria Duarte.; MAURICIO, Aline Cristina. *Novo Deit-Libras: Dicionário enciclopédico ilustrado trilingue da Língua de Sinais Brasileira (LIBRAS) baseado em Linguística e Neurociências cognitivas*. Vol. 1 e 2. São Paulo: INEP/CNPq/EDUSP, 2009.

COIMBRA-E-SILVA, Rosa Lídia Torres do Couto. *Estudo linguístico dos títulos de imprensa em português: a linguagem metafórica*. 1999. 603 p. Doutorado (Linguística) – Universidade de Aveiro. Aveiro, 1999.

COSTA, Josiane Marques da. *Leitura e compreensão de expressões metafóricas em português como L2 por surdos sinalizadores*. 2015. 155 f. Mestrado (Estudos Linguísticos) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2015.

FERREIRA BRITO, Lucinda. *Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS*. In: RINALDI, Giuseppi et al. Brasil, Secretaria de Educação Especial – Deficiência Auditiva – Série Atualidades Pedagógicas. Brasília: SEESP, 1997.

LAKOFF, George; ESPENSON, Jane; SCHWARTZ, Alan. *Master Metaphor List*. Berkley: University of California, 1991.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Metáforas da vida cotidiana*. Tradução de Mara Sophia Zanotto [Coordenação de tradução]. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2002 [1980].

MEIR, Irit. Iconicity and metaphor: Constraints on metaphorical extension of iconic forms, *Language*, v. 86, n. 4, p. 865-896, dec. 2010.

OLIVEIRA, Roberta Pires de. Semântica. In: MUSSALIM, F.; BENTES, A. C. *Introdução à Linguística: domínios e fronteiras 2*. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2009. p. 17-46.

TAUB, Sarah. *Language from the Body: Iconicity and Metaphor in American Sign Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

WILCOX, Phyllis Perrin. What Do You Think? Metaphor in Thought and Communication Domains in American Sign Language. *Sign Language Studies*, v. 5, n. 3, p. 267-291, Spring 2005.

WILCOX, Sherman. Cognitive iconicity: Conceptual spaces, meaning, and gesture in signed languages. *Cognitive Linguistics*, v. 15, n. 2, p. 119–147, 2004.